



[Data Engineer]

Birthday	1995.10.23.
Email	dbsdbf95@gmail.com
Phone	010-7734-7115
Address	충청남도 아산시 배방읍 46번길, 11-9 천안아산 미소지움 1607호
병역사항	해당없음
Github	https://github.com/yunlowell

소개 / About Me

프로젝트 실무에서 얻은 경험을 바탕으로 성장 중인 신입 데이터 엔지니어 윤율입니다.
인턴 과정에서 웹 크롤링을 통해 기업 정보를 수집하고, PostgreSQL에 데이터를 저장 및 통합한 경험이 있습니다. 또한 FastAPI와 Firebase, OpenAI API를 연동하며 B2B 서비스 백엔드 구축 프로젝트에 참여했습니다.
부트캠프 최종 프로젝트 '모아모아'에서는 사용자 중심의 서비스 설계와 개발 전 과정을 경험했습니다.
데이터를 효율적으로 수집하고 신뢰할 수 있는 구조로 전달하는 엔지니어로 성장하고자 합니다.

학력

- 2018.03 ~ 2019.02 명지전문 대학교 유아교육 학과 전공심화 졸업 / 학점 3.87
- 2014.03 ~ 2018.02 백석문화 대학교 유아교육 학과 졸업 / 학점 3.94
- 2011.03 ~ 2014.02 저동 고등학교 졸업

자격증

- 운전면허증 2종 보통 (2018. 10. 취득)

교육 과정 이수 경험

- 2025.03 ~ 2025.11 2025 스타트업 AI 기술 인력 양성 이어드림스쿨 / 엘리스
- 2025.03 ~ 2025.05 올인원 Pass! 인공지능 프로젝트 마스터 / 구름
- 2024.11 ~ 2024.01 더선한 주식회사 바로인턴 과정 / 팀스파르타, 더선한 주식회사
- 2024.05 ~ 2024.10 내일배움캠프 AI 웹개발 양성 과정 / 팀스파르타

수상 내역

- 내일배움캠프 최종프로젝트 최우수상 수상 (모아모아)

기술 스택 / 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	Python, JavaScript, HTML, CSS
Framework/ Library	Django, FastAPI, D3.js
Server	MySQL, PostgreSQL, SQLite, Firebase, MariaDB
Tooling/ DevOps	Git, Github, Docker, Postman
Environment	VSCode, Pycharm. Window, Ubuntu, Linux, MacOS

과제 프로젝트 경험

모아모아(아이들을 위한 용돈 기입장)

작업 기간	2024.09.24.~2024.10.24.
인력 구성	Backend 3명, Frontend 1명
프로젝트 목적	아이(5~13세)들에게 금융에 대한 이해와 교육을 알려주기 위해 만든 AI 용돈기입장 서비스
주요업무 및 상세역할	- 웹 퍼블리싱 최적화 - UX/UI 구성 및 디자인 - 프론트엔드 설계 및 개발
사용언어 및 개발환경	Python 3.10, Django 4.2, DjangoRestFramework 3.15.2, MariaDB, Git, Github, OpenAI, LangChain
성과/결과	배포 사이트: https://moamoa.kids / 내일배움캠프 최종프로젝트 최우수상 수상
참고자료	Github: https://github.com/strongdambi/moamoa?tab=readme-ov-file Team Notion: https://teamsparta.notion.site/TF-fff2dc3ef51481b384edefd8def8898e

자기소개서

1. 본인이 주도적으로 문제를 해결했던 경험에 대해 작성해 주세요. 그 과정에서 어떤 도전이 있었고, 어떻게 해결했는지를 구체적으로 설명해 주세요.

유치원 교사로 근무하던 중, 코로나19로 인해 약 두 달간 가정교육이 권장되던 시기가 있었습니다. 이로 인해 일부 학부모님들은 퇴원을 고민하셨고, 학급 인원 유지가 큰 과제가 되었습니다. 저는 수업 영상 촬영과 화상채팅을 결합한 비대면 프로그램을 제안하였고, 교사들과 협력하여 수업 영상을 매일 제작해 공유하고, 교재와 준비물을 각 가정에 전달하였습니다. 또한 정기적인 화상 수업을 통해 아이들과의 라포를 형성하며 교육의 연속성을 유지했습니다. 이러한 방식은 학부모의 만족도를 높였고, 결과적으로 인원 이탈 없이 학급을 안정적으로 운영할 수 있었습니다.

2. 팀 프로젝트나 협업 과정에서 구성원들과 원활한 협업을 이끌어낸 경험을 작성해 주세요. 갈등이나 의견 차이가 있었다면 어떻게 조율했고, 본인이 맡은 역할과 기여는 무엇이었는지도 함께 설명해 주세요.

다양한 팀 프로젝트에서 팀장과 서기 역할을 맡으며 협업 경험을 쌓았습니다. 팀장으로 활동할 때는 매일 정해진 시간에 회의를 진행하며 팀원들의 어려움을 적극적으로 파악하고 일정을 조율해 프로젝트를 기한 내에 마무리할 수 있도록 이끌었습니다. 서기 역할을 맡았을 때는 노선을 활용해 회의록, ERD, SA 등을 정리하며 프로젝트 전 과정을 문서화하였고, 최종 프로젝트에서는 “애자일 방식을 잘 경험한 팀”이라는 긍정적인 피드백을 받았습니다. 또한 2개월간의 인턴십 동안 대부분 재택근무로 진행되었지만, 슬랙을 통해 팀원들과 소통을 원활히 유지하며 협업의 중심 역할을 했다는 피드백도 받았습니다.

3. IT 기술에 대한 관심이나 열정을 보여줄 수 있는 경험 또는 프로젝트가 있다면 구체적으로 소개해 주세요. 그 과정에서 배운 점도 함께 작성해 주세요.

부트캠프와 인턴 경험을 통해 IT 기술에 대한 흥미가 커졌고, 특히 AI 기술에 관심이 생겼습니다. 이후 여러 교육기관을 알아본 끝에 이어드림스쿨 AI 과정과 ICT 기반 AI 프로젝트 교육과정 두 곳을 병행하여 수강하게 되었습니다. 두 과정을 동시에 진행하는 것은 체력적으로도 쉽지 않았지만, 실습 중심의 커리큘럼과 프로젝트 과정이 흥미로웠고 끝까지 완주하였습니다. 이 경험을 통해 기술에 대한 흥미가 단순한 관심을 넘어 지속적인 학습과 실천으로 이어질 수 있음을 깨달았고, 새로운 기술을 배우는 데 두려움 없이 도전할 수 있는 자신감을 얻게 되었습니다.